

**Estrategias lúdicas para el aprendizaje en niños y niñas de la escuela normal superior de
Cartagena**

Trabajo presentado para la tutoría gestión de proyectos pedagógicos

Fundación universitaria los libertadores

María del Rosario Díaz Edna

Septiembre 2017

Copyright © 2018 por María del Rosario Díaz Edna. Todos los derechos reservados.

Tabla de contenido

1. Problema y contextualización.....	7
1.1.Planteamiento del problema.....	10
1.2.Justificación	16
1.3.Objetivos	21
2. Marco referencial.....	22
2.1. Marco contextua	22
2.2. Antecedentes	48
2.3. Marco Teórico	¡Error! Marcador no definido.
3. Diseño metodológico.....	52
4. Propuesta de intervención	54
5. Conclusiones	57
6. Lista de Referencias	62
7. Anexos.....	¡Error! Marcador no definido.

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo dar a conocer algunas estrategias lúdicas pedagógicas que tienen como finalidad mejorar el desempeño, aprendizaje de los niños y niñas de la escuela normal de Cartagena.

La identificación de dichas falencias arrojó como consecuencia la planeación, ejecución y evaluación de un proyecto de intervención, el cual fue realizado en la escuela normal de Cartagena con las niñas y niños de pre-escolar de la jornada de la mañana. Como resultado se obtuvo la confirmación de la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica para que se den con mayor fluidez aprendizajes significativos en los educandos.

El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje infantil, desde el aula preescolar.

Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Está orientado al enriquecimiento del aprendizaje en los educandos a través de estrategias didácticas que promuevan el interés y el deseo de aprender, donde la lúdica es la herramienta esencial para el proceso de formación. La experiencia inicia a partir de la observación de la realidad de la comunidad educativa, hasta lograr su sensibilización sobre la importancia de

innovar el quehacer pedagógico.

La presente investigación se les realizara a estudiantes de pre-escolar de la Escuela Normal Superior, Cartagena. Tiene como finalidad describir cuales son las características de las estrategias lúdicas, en relación al aprendizaje de los niños y niñas en la primera etapa de escolarización. A través de la observación detallada, realización de actividades lúdicas y participación con el fin de analizar las habilidades, destrezas y capacidades que va aprendiendo el niño o niña.

Así, estas actividades lúdicas con los niños y niñas de preescolar basadas en el juego, la música, la expresión artística, la ciencia, la literatura, como elementos fundamentales para despertar el deseo de aprender y participar en las actividades propuestas; de igual forma se realizaran con los padres de familia espacios de sensibilización, como reuniones y charlas con el fin de promover la reflexión sobre el papel que cada uno debe desempeñar en el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas a temprana edad. Logrando que cada uno de sus procesos cognitivos en relación a los niños y niñas, se fortalezca para que en sus siguientes etapas escolares lleguen con destrezas y conocimientos más prácticos.

Este proyecto pretende contribuir al proceso de aprendizaje de los niños y niñas, diseñando y/o apoyándose de estrategias que permitan insertar la lúdica en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula preescolar, y arriesgarse al cambio, para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas preescolares.

La lúdica, específicamente en la modalidad de juego, suele ser depreciada por considerarse que presenta un bajo nivel de fiabilidad pedagógica. A partir de este supuesto, en el

presente proyecto se identifica cómo los estudiantes de la escuela normal superior de Cartagena perciben el aporte del juego como un elemento potencializado de los aprendizajes esperados.

Aborda la actividad lúdica como una estrategia significativa para ser utilizada como elemento de fortalecimiento educativo dentro del quehacer escolar, independientemente del trayecto formativo en el que se ubique al estudiante. El proyecto se fundamentó en la metodología mixta y su propósito fue establecer criterios de capacitación para los futuros maestros de educación especial, para que aborden la importancia que el componente lúdico reviste para el desarrollo de acciones transformadoras en la construcción de aprendizajes significativos y, consecuentemente, llevar al aprendiz a alcanzar los objetivos educativos de manera innovadora, preponderando como foco atencional el desarrollo integral del ser humano.

Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo.

Logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación inicial.

Abstract

The present study has as a goal to disclose some of the recreational pedagogical strategies that have as a purpose to improve the performance, and learning of the children of *Escuela Normal de Cartagena*.

The identification of shortcomings showed as a consequence the planning, execution and evaluation of an intervention Project, which was made at the Escuela Normal de Cartagena with the pre-school children of the morning schedule. As a result was obtained the confirmation of the importance of the recreation as a pedagogic strategy in order to have meaningful learning with higher fluency in the learners.

The Project allowed the recognizing of the importance of the recreational activity as a pedagogic tool to strengthen the learning in children, being the learning a process in which the person owns the knowledge in its different dimensions, the intervention is focused toward the acquisition of habits and development of motivational activities of the children's learning, from the preschool room.

It is because of this that the recreation is not only important for the physical and communicative development, but also contributes to the expansion of needs and that also can be used as a beginning of learning in a significant way.

It is oriented to the enrichment of the learning of the learners through teaching strategies that promote the interest and desire of learning, where the recreation is the essential tool for the education process. The experience begins from the observation of reality of the education community until we can reach its awareness about the importance of innovation in the pedagogic endeavor.

The following investigation will be made to students of preschool of the Escuela Normal Superior, Cartagena. Has as a purpose to describe which are the features of the recreational strategies, in relation to the learning of children in the first stage of schooling through the detailed observation, performance of recreational activities and participation with the purpose of analyzing skills, abilities and capacities that the child learns.

This way, this recreational activities with the preschool children based on games, music, artistic expression, science, literature, as fundamental elements that awaken the desire of learning and participating in the purposed activities; likewise, awareness spaces will be made with the parents as meetings and lectures with the purpose of promoting the thinking about the role that each one has to develop in the strengthening of the learning processes of the children at a young age achieving that each one of their cognitive process regarding children strengthens so that in their next school stages they have the skills and practical knowledge.

This Project pretends to contribute to the learning process of the children, designing and/or having as a support strategies that allow inserting the recreation in all of its contexts and expressions, opening spaces and promoting joint actions from the preschool room, and taking risk to make changes, to contribute on an effective way to the improvement of the quality of life of preschool children.

Recreation, specifically in the game modality, is often depreciated because its considered that it presents a low level of reliability. As of this assumption, in the present project it is identified how the students of Escuela normal superior de Cartagena perceive the game contribution as a potentialized element of the expected learning.

Addresses the recreation activity as a significant strategy to be used as a strengthening

education element within the academic endeavor, regardless of the formative journey which the student is in. The project founded itself in the mixed methodology and its purpose was to establish training criteria for the future teachers of special education, so that they can approach the importance of the recreation component for the development of transforming actions in the construction of significant learning and consequently, to guide the learner to reach the education goals on an innovative way, outweighing as attention focal point the comprehensive development of the human being.

During the research process were applied techniques and instruments such as observation, formal and informal surveys, documental inquiry, field diary; achieving with this the characterization of the education community to identify the issues present in the institution, as well as achieving a pedagogic intervention process to achieve a change of conception aimed towards the usage of recreation, for the development of skills and the strengthening of learning in the initial education.

Capítulo I

1. Problema y contextualización

1.1. Planteamiento del problema

Desde la antigüedad la importancia del juego es reconocida como un elemento altamente productivo. Al revisar su origen podemos llegar a reconocer su contribución para la especie humana: es inherente a ésta porque donde hay humanidad, hay juego (esto es algo que los antropólogos han descubierto); al observar la correlación que existe entre el juego y la infancia, podemos considerar como fundamental el papel de ambos a lo largo de la historia, tanto en la construcción del individuo como en la sociedad. Actualmente todos los maestros, y en particular aquellos que se desempeñan dentro de la educación especial, requieren adquirir conocimientos y habilidades lúdico pedagógicas necesarios para analizar y debatir los principales fenómenos que inciden en la inclusión escolar, debido a que la noción del juego desempeña un papel importante en varias teorías, sean psicológicas, antropológicas, filosóficas, pedagógicas e incluso económicas.

Por lo tanto, incluir de manera intencionada actividades lúdicas como parte del quehacer pedagógico especializado es una responsabilidad latente para cada maestro en educación especial.

La educación preescolar es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe fundamentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte

fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación preescolar como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

La lúdica es una manera de vivir la cotidianidad, es decir sentir placer y valorar lo que acontece percibiéndolo como acto de satisfacción física, espiritual o mental. La actividad lúdica propicia el desarrollo de las aptitudes, las relaciones y el sentido del humor en las personas y predispone la atención del niño en motivación para su aprendizaje.

La educación preescolar es trascendental para el desarrollo integral y formativo de los niños y niñas, y es por esto que actualmente se ve una exigencia superior para los objetivos del aprendizaje convirtiéndose, en la mayoría de los casos en la acumulación de tareas repetitivas que con el tiempo va generando que los niños muestren apatía hacia el aprendizaje; resultando tedioso realizarlas y sobre todo creando una barrera para aprender.

La escuela como institución ha sido estudiada desde diversas perspectivas. Una de ellas es la perspectiva social. En ese sentido, tiene encomendada una serie de tareas orientadas al plano personal y social del niño y la niña, tales como contribuir a su desarrollo personal, físico, intelectual, afectivo y relacional. Intentando integrar a la persona en la comunidad como un miembro activo y participativo. Así pues, la educación tiene que ver con el proceso de estructuración de la personalidad del niño y la niña, en tanto éstos son seres flexibles, maleables, cambiables y con capacidad de auto transformación. Es precisamente, a partir de la interrelación con las personas como se actualizan los modos de ver y hacer, potenciando la capacidad de

expresión, la individualidad y las vivencias significativas, que les permite una acción responsable consigo mismo, con las otras personas y con el mundo.

Desde esta perspectiva la educación inicial posibilita un espacio idóneo por medio del cual, el niño y la niña exteriorizan su riqueza espiritual, física, social y afectiva. Construyendo en forma dinámica creadora y recreativa de su personalidad. En este sentido el docente tiene la responsabilidad de enriquecer su práctica pedagógica en estrategias innovadoras y creativas. De allí la importancia de propiciar la libre expresión de los niños y niñas a través de juegos, dramatizaciones, cantos, poesías y especialmente de actividades lúdicas.

En ese orden de ideas se ha desarrollado la presente investigación cuyo propósito es el estudio de las actividades lúdicas como estrategias para la educación inicial.

El marco legal de la educación preescolar en Colombia, enuncia la lúdica como un principio fundamental en el desarrollo y aprendizaje de los niños, en el cual es necesario disponer de espacios adecuados que enriquezcan el aprendizaje. No obstante, la realidad muestra que este enfoque no se está ejecutando en las aulas de preescolar, donde los docentes al ejercer sus roles no dan prioridad a esta clase de actividades de aprendizaje que son indispensables para el desarrollo y desempeño escolar de los infantes.

Las actividades lúdicas llevadas al aula se convierten en una herramienta estratégica introduciendo al niño al alcance de aprendizajes con sentido en ambientes agradables de manera atractiva y natural desarrollando habilidades. Por lo anterior se generan niños felices dando como resultado habilidades fortalecidas, niños afectuosos, con disposición a trabajar en el aula,

curiosos, creativos en ambientes que propician y amplían su vocabulario y la convivencia, cautivando a su entorno familiar y con ello el interés de los padres hacia los eventos escolares.

Dada esta realidad, se propone la lúdica como estrategia fundamental para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños, ya que la voluntad de ellos hacia la adquisición de nuevos conocimientos depende en gran medida de sus necesidades e intereses, en el cual el docente juega un papel primordial al requerirse que sus metodologías estén encaminadas a despertar el gozo y el disfrute del niño por aprender.

Siendo esto la razón principal para que los docentes modifiquen su plan de trabajo y utilicen una variedad de recursos diferentes a las tareas repetitivas y monótonas, permitiendo alcanzar un desarrollo pleno de las competencias básicas en los niños y niñas. Es aquí cuando las estrategias lúdicas cobran importancia, ya que la naturaleza de los niños y niñas es jugar; lo hacen por instinto, es un ejercicio natural y placentero, durante el juego ellos disfrutan el trato con los demás, ejercitan su lenguaje verbal y no verbal, su desarrollo psicomotriz, aprenden a seguir instrucciones y a acatar las reglas que se les indiquen o que ellos mismos imponen, a medida que van jugando van aprendiendo diferentes cosas y afianzando su autonomía.

Es así que la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia un aprendizaje específico, encontramos beneficios en las actividades lúdicas ya que mediante ella, el niño adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales y segmentales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la

agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para nosotras reconocer en el niño en sus diferentes etapas del desarrollo.

Es así como por medio del juego o actividades lúdicas, estos juegos son enfocados al compromiso, la responsabilidad que asume, y el goce de la actividad misma; por ende toda la recreación en los niños y niñas de preescolar debe girar en torno a este tipo de actividades, como una experiencia de aprendizaje significativo, y los docentes utilizar estas actividades para estimular, descubrir y explorar el entorno que rodea a los niños, sin limitar el uso de esta herramienta natural y su valioso valor pedagógico para desarrollarlas capacidades tanto físicas como intelectuales y a la vez favorecer su proceso de formación integral.

Para los niños en sus diversas etapas de desarrollo tanto cognitivo como físico aprender por medio de juegos es mucho más enriquecedor porque ven el estudio, el aprendizaje como una forma divertida y diferente de aprender.

Es por ello que se hace relevante que los docentes estén constantemente en una evolución que les permita satisfacer las demandas de sus estudiantes. Los docentes y cada una de las metodologías que utilicen son unos de los pilares para que niños y niñas tengan aprendizajes significativos y ven la escuela como un contexto que les genera placer y satisfacción al aprender.

PREGUNTA PROBLEMA:

¿De qué manera la actividad lúdica como estrategia pedagógica contribuye a fortalecer el aprendizaje de los niños del nivel preescolar de la Escuela Normal Superior de Cartagena?

1.2. Justificación

Este proyecto surge de la necesidad de implementar las actividades lúdicas como estrategia en el aula de clase de los niños y niñas en edad preescolar, ya que es un elemento imprescindible que beneficia los procesos de aprendizaje, por lo cual le propicia al niño más libertad, gozo y disfrute a la hora de aprender.

Alguna de las actividades de este proyecto hace referencia del potencial de las diversas dimensiones de la personalidad como el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral, ya que permite la construcción de significados mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Por ello, la lúdica debe ser tenida en cuenta, en todas las etapas del comportamiento humano, ya que fortalece las relaciones sociales

El pedagogo infantil debe reconocer la sensibilidad en referencia a la expresión espontánea que hace al niño reconocer y compartir sus emociones y sentimientos; por esta y muchas razones se pretende implementar el proyecto de investigación en la Escuela Normal Superior de Cartagena, como una experiencia enriquecedora donde los niños y niñas de dicha escuela son participantes en la elección, elaboración y realización de los diferentes actividades que los lleva al objetivo que se desea alcanzar, que es, aprender por medio de la lúdica.

Siendo el ambiente del lenguaje supremamente importante en la vida de todo ser humano y de manera especial en los niños y niñas que se están formando, se debe dar la máxima atención, dejando de lado metodologías que resultan arcaicas y reemplazarlas por otras que causen placer y conduzcan a los escolares a metas fructíferas. Es bien sabido que el deleite por la lectura no es innato en los infantes, se da en contextos que lo propicien; tampoco se conquista en un instante, ni eternamente, debe ser promovido en forma constante con lecturas encantadoras para los niños

y con participaciones de los adultos, que le permitan apreciar la lectura tanto en la escuela como fuera de ella, es este el momento para fomentar esta experiencia y cultivar la cultura lectora en los pequeños. Además, la satisfacción al leer tampoco se transmite, se origina y se forma en la práctica habitual, por medio de actividades y estrategias que se implementan en la escuela y para ello es necesario disponer de instrumentos con los cuales lograr la motivación y además el maestro debe manejar los elementos y circunstancias para crear las condiciones y el ambiente propicios para el aprendizaje.

En las prácticas de observación se diagnosticó la importancia de la implementación de actividades lúdicas en el aula preescolar, dando cuenta de esto la importancia del papel desempeñado por los docentes quienes imparten e impone las actividades a realizar dentro de su lugar de trabajo, buscando darle rienda suelta a su imaginación y capacidad creadora; práctica que provocan en los niños interés hacia la actividad escolar. Esta actitud motivó a desarrollar el proyecto la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de la Escuela Normal Superior de Cartagena el cual busca la creación y escogencia de estrategias lúdicas, que permitan generar un proceso de cambio a partir de la implementación de actividades que despierten el interés y la motivación de toda la comunidad educativa. Por ello se concentra el esfuerzo en el desarrollo de la lúdica, la importancia de la conciencia creadora y creativa de todo individuo.

En el campo pedagógico actual, se suele hablar de calidad educativa basada en los intereses y necesidades de los niños, en la búsqueda de favorecer el proceso de aprendizaje a través de experiencias innovadoras que logren la adquisición de conocimientos y habilidades de una forma lúdica y creativa; sin embargo la realidad en las instituciones educativas es otra, debido a que prima en ellas el afán por cumplir con normas establecidas en tiempo record,

impidiendo que el docente pueda dedicarse de lleno a conocer mejor sus estudiantes y a proponer estrategias que faciliten el aprendizaje de los niños y enriquecer así su quehacer pedagógico.

Por medio de la lúdica se puede comunicar, sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones.

A través de la lúdica en preescolar, los niños y niñas pueden desarrollar diferentes habilidades y destrezas, además de mejorar sus capacidades tales como lo son: la observación, la memoria, la lógica, a concentrar su atención, la comunicación, así como diferentes procesos de pensamiento, también se logra estimular el amor y sentido de pertenencia hacia la institución y el proceso de aprender. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento.

En la actualidad la calidad educativa está basada en las diferentes necesidades de los niños y sus intereses pretendiendo favorecer el proceso de aprendizaje a través de la innovación, esas experiencias que puedan tener los niños para adquirir un conocimiento y habilidades de una forma lúdica, creativa y diferente. Pero la realidad de las instituciones educativas es otra, puesto que le dan más importancia al afán por cumplir con normas establecidas en tiempo record, lo que impide que el docente pueda dedicarse de lleno a conocer mejor sus estudiantes y a proponer estrategias que faciliten el aprendizaje de los niños y enriquecer así su quehacer pedagógico.

Al sistema educativo moderno se le plantea el reto de formar personas altamente preparadas, y con flexibilidad mental para adaptarse a los cambios que ocasiona la introducción de nuevas

estrategias de enseñanza-aprendizaje. De aquí se deriva, la importancia de tener unos conocimientos afianzados e integrales.

Es por esto que se observan niños y niñas desmotivados, los cuales ven el colegio como un lugar donde se hace solo lo que los adultos exigen y lleno de tareas y cosas por hacer, de ahí que se manifieste pereza en los niños en la realización de las tareas y en algunos de ellos desinterés por asistir al colegio, logrando en los niños deserciones o generar en ellos apatía hacia el colegio. Cuando no debería ser así pues el colegio es el lugar donde el niño aprende y se prepara para lo que le depare un futuro dándole las herramientas necesarias en su formación integral, en el colegio cada niño da a conocer su personalidad y su forma de aprender, basado en esto último, cada docente debe conocer e identificar cada estilo de aprendizaje de los niños y a partir de ellos, adecuar o personalizar sus estrategias de aprendizaje.

Ante esta situación real, se observa la necesidad de implementar la lúdica como estrategia para favorecer el aprendizaje de los niños en edad preescolar, ya que es a esta edad donde el desarrollo de sus habilidades adquiere una mayor importancia. Es importante recordar que aprender no es un juego, pero se aprende jugando.

Siendo así, a través de experiencias lúdicas, como se despierta la voluntad e interés del niño hacia las actividades que se ofrecen desde el aula. En vista de que la diversión hace parte de su naturaleza, cuando se les presentan experiencias que le suplen su necesidad por aprender, están más dispuestos a realizar actividades, se despierta en ellos la curiosidad y el deseo de aprender de manera espontánea y significativa. Teniendo en cuenta que a todos los niños les complace divertirse y que este componente hace parte de su razón de ser, es necesario incluir la lúdica en todas las actividades educativas, ya que aparte de favorecer el aprendizaje, les permite a los

docentes adquirir un mejor conocimiento de sus educandos y desarrollar estrategias innovadoras que respondan a las necesidades de estos. El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Finalmente, este proyecto pretende contribuir al fortalecimiento conceptual y metodológico de las instituciones educativas, a través de implementación de estrategias innovadoras que propician el cambio en las aulas de clase, demostrando a padres de familia y docentes que la lúdica es elemento clave en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños.

La sensibilidad hacia las actividades lúdicas se ubican en el campo de las actitudes, la expresión y el placer, que encierra un compromiso de entrega; se debe ofrecer posibilidades de expresión de sentimientos y valoración que permitan al niño su desarrollo integral para ser capaz de amarse a sí mismo, de amar a los demás favoreciendo de esta manera el desarrollo de actitudes de pertenencia, autorregulación, confianza, singularidad, eficiencia, satisfacción. Del mismo modo en las actividades lúdicas, se incluye el pensamiento creativo, solución de problemas, habilidades para aliviar tensiones y ansiedades, así como la habilidad para usar herramientas y desarrollo del lenguaje.

1.3. Objetivos

1.3.1 General:

Identificar el impacto que genera el desarrollo de la actividad lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de los niños de la Escuela Normal Superior de Cartagena, enfocado al fortalecimiento del interés y el desarrollo de habilidades.

1.3.2 Específicos:

- Desarrollar 4 actividades lúdicas como componente del proceso de aprendizaje que proporcionen espacios dinámicos y atractivos para los niños de preescolar de la Escuela Normal de Cartagena, para fomentar el fortalecimiento del interés en la adquisición de nuevos conocimientos.
- Determinar ventajas y desventajas de la inclusión de actividades lúdicas como estrategias pedagógicas en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar de la Escuela Normal de Cartagena.
- Identificar las habilidades desarrolladas en los niños con la inclusión de actividades lúdicas como estrategia pedagógica.

Capítulo II

2. Marco referencial

2.1. Marco contextual

Aprendizaje significativo

El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con un concepto relevante preexistente en la estructura cognitiva, esto implica que las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de anclaje a las primeras. Por esta razón Ausubel (1961) como precursor del aprendizaje significativo afirma que: El aprendizaje significativo presupone tanto que el alumno manifiesta una actitud hacia el aprendizaje significativo; es decir, una disposición para relacionar, no arbitraria, sino sustancialmente, el material nuevo con su estructura cognoscitiva, como el material que el

aprende es potencialmente significativo para él, especialmente relacionable con su estructura de conocimiento, de modo intencional y no al pie de la letra.

Por lo anterior el ser humano tiene la disposición de aprender sólo aquello a lo que le encuentra lógica, tiende a rechazar aquello a lo que no le encuentra sentido siendo el único y auténtico aprendizaje, el significativo cualquier otro aprendizaje será puramente mecánico, memorístico, oportuno para aprobar un examen, para ganar una materia, entre otros.

El aprendizaje significativo es un aprendizaje relacional, lo da la relación del nuevo conocimiento con saberes anteriores, situaciones cotidianas, con la propia experiencia, en contextos reales. Por esta razón el aprendizaje significativo con base en los conocimientos previos que tiene el individuo, más los conocimientos nuevos que va adquiriendo estos dos al relacionarse, forman una conexión importante y es así como se forma el nuevo aprendizaje, es decir, el aprendizaje significativo.

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas metacognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Es decir se debe tener en cuenta los saberes previos de los niños para llevar a cabo las diferentes actividades lúdicas pedagógicas en este caso las matemáticas (suma y resta). Un aprendizaje es significativo cuando los contenidos: Son relacionados de modo no arbitrario y sustancial (no al pie de la letra) con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel; 1983:18).

ESTRATEGIA PEDAGOGICA

Como señala Beltran (1993) y Cabanch (1994) actualmente se está desarrollando un nuevo rol de profesor, basado en una docencia de calidad, siendo las funciones de ese nuevo rol las siguientes:

- Manager: realiza y mantiene los registros de los estudiantes, y atiende a los problemas que surgen en clase.
- Ejecutivos: toma decisiones sobre problemas escolares fundamentales.
- Orientador: actúa como especialista en la presentación del contenido instruccional, suministra actividades y preguntas ajustadas al nivel de los estudiantes.
- Estratega: actúa como un verdadero pensador, especialista en la toma de decisiones, anticipar dificultades, conocer las estructuras del conocimiento.
- Experto: posee una rica base de conocimientos que le permitirán decidir en cada caso lo que es más relevante dentro de las diversas asignaturas.

- Persona de apoyo: debe proporcionar apoyo y ayuda a los estudiantes para la realización de las tareas.

La aproximación de los estilos de enseñanza al estilo de aprendizaje requiere como señala Bernand (1990) que los profesores comprendan la gramática mental de sus alumnos derivada de los conocimientos previos y del conjunto de estrategias, guiones o planes utilizados por los sujetos en la ejecución de las tareas.

Dentro del amplio marco de las estrategias de aprendizaje podemos establecer la siguiente tipología:

- Estrategias disposicionales y de apoyo: Son las que ponen la marcha del proceso y ayudan a sostener el esfuerzo. Hay de dos tipos:
 - Estrategias afectivo-emotivas y de automanejo: integran procesos motivacionales, actitudes adecuadas, autoconcepto y autoestima, sentimiento de competencia, etc.
 - Estrategias de control del contexto: se refieren a la creación de condiciones ambientales adecuadas, control del espacio, tiempo, material, etc.
- Estrategias de búsqueda, recogida y selección de información: integran todo lo referente a la localización, recogida y selección de información. El sujeto debe aprender, para ser aprendiz estratégico, cuáles son las fuentes de información y cómo acceder a ellas, criterios de selección de la información, etc.
- Estrategias de procesamiento y uso de la información adquirida:
 - Estrategias atencionales: dirigidas al control de la atención.

- Estrategias de codificación, elaboración y organización de la información: controlan los procesos de reestructuración y personalización de la información a través de tácticas como el subrayado, epigrafiado, resumen, esquema, mapas conceptuales, cuadros sinópticos, etc.
- Estrategias de repetición y almacenamiento: controlan los procesos de retención y memoria a corto y largo plazo a través de tácticas como la copia, repetición, recursos memotécnicos, establecimientos de conexiones significativas, etc.
- Estrategias de personalización y creatividad: incluyen el pensamiento crítico, la reelaboración de la información, las propuestas personales creativas, etc.
- Estrategias de recuperación de la información: controlan los procesos de recuerdo y recuperación, a través de tácticas como ejercicios de recuerdo, de recuperación de la información siguiendo la ruta de conceptos relacionados, etc.
- Estrategias de comunicación y uso de la información adquirida, permiten utilizar eficazmente la información adquirida para tareas académicas y de la vida cotidiana a través de tácticas como la elaboración de informes, la realización de síntesis de lo aprendido, la simulación de exámenes, autopreguntas, ejercicios de aplicación y transferencia, etc.
- Estrategias metacognitivas, de regulación y control: se refieren al conocimiento, evaluación y control de las diversas estrategias y procesos cognitivos, de acuerdo con los objetivos de la tarea y en función del contexto. Integran:
 - Conocimiento: de la propia persona, de las estrategias disponibles, de las destrezas y limitaciones, de los objetivos de la tarea y del contexto de aplicación.
 - Control:

Estrategias de planificación: del trabajo, estudio, exámenes, etc.

Estrategias de evaluación, control y regulación: implican verificación y valoración del propio desempeño, control de la tarea, corrección de errores y distracciones, reconducción del esfuerzo, rectificaciones, autorrefuerzo, desarrollo del sentimiento de autoeficacia, etc.

Los procesos y procedimientos pedagógicos tradicionales continúan fortaleciendo la dependencia de los estudiantes con sus profesores evitando así, responsabilizarlos de un aprendizaje autónomo y el alcance de sus propósitos de formación. Generalmente, estos se confunden con las denominadas estrategias didácticas para el aprendizaje o con métodos que sirven de guía de una actividad específica, para el caso, la actividad de espacios tutoriales. El concepto de estrategias didácticas se involucra con la selección de actividades y prácticas pedagógicas en diferentes momentos formativos, métodos y recursos de la docencia.

Las Estrategias Pedagógicas constituyen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza y aprendizaje donde se alcanzan conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación.

A continuación, se presentan algunos conceptos de autores acerca de las estrategias pedagógicas.

Las estrategias de aprendizaje pueden ser definidas como conductas y pensamientos que un aprendiz utiliza durante el aprendizaje con la intención de influir en su proceso de codificación"

Dansereau...U (1985) y también Nisbet y Shucksmith (1987)

Las definen como secuencias integradas de procedimientos o actividades que se eligen con el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento y/o utilización de la información

Beltrán, García-Alcañiz, Moraleta, Calleja y Santiuste, 1987; Beltrán, 1993

Las definen como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de la estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo. Monereo (1994), Las estrategias de aprendizaje son procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para satisfacer una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción Schmeck, 1988; Schunk, 1991

Las estrategias de aprendizaje son secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje (didácticas). Beltrán (1993) Las definiciones expuestas ponen de relieve dos notas importantes a la hora de establecer el concepto de estrategia. En primer lugar, se trata de actividades u operaciones mentales que realiza el estudiante para mejorar el aprendizaje. En segundo lugar, las estrategias tienen un carácter intencional o propositivo e implican, por tanto, un plan de acción. Justicia y Cano (1993) Las estrategias son acciones que parten de la iniciativa del alumno Palmer y Goetz, 1988 Están constituidas por una secuencia de actividades, se encuentran controladas por el sujeto que aprende, y son, generalmente, deliberadas y planificadas por el propio estudiante (Gardner, 1988).

La formación permanente de los docentes de Educación Inicial es un proceso que demanda el dominio de los contenidos y procedimientos para enseñar, es por ello que hay que valerse de estrategias que permitan alcanzar el interés del niño y la niña en los contenidos a desarrollar. Para ello cabe preguntarse, ¿qué son las estrategias? Y según Huerta (2000), las estrategias:

Son aquellas que permiten conectar una etapa con la otra en un proceso; es la unión entre el concepto y el objeto, donde el concepto representa el conocimiento y conjunto de ideas que el sujeto tiene del objeto y el objeto es la configuración física de la materia viva o animada, donde la materia viva está representada por el hombre. (p.78)

Así mismo, Chacón (2000) la define como un conjunto de proceso y secuencias que sirven para apoyar el desarrollo de tareas intelectuales y manuales se derivan de los contenidos, para lograr un propósito. Visto así, para estos autores las estrategias deben dirigirse a los alumnos tomando en cuenta los contenidos que sean necesarios para su interés y a su vez contar con una motivación entre el profesor y los estudiantes. Cooper (2001) refiere que las estrategias son planes para dirigir el ambiente del aprendizaje de tal manera que se proporcionen las oportunidades para lograrlo, así como los objetivos. Su éxito depende de los métodos empleados, del uso de la motivación, así como de la secuencia, pauta y formación de equipo que se sigan. Para el autor es importante la metodología que se emplean dentro de sus estrategias afirma, al igual que Chacón y Huerta, la necesidad que tiene la motivación dentro del desarrollo de las estrategias.

Las estrategias pedagógicas deben estar dirigidas, específicamente a la organización mental y a los esquemas intelectuales de los estudiantes. Por tal razón, Carretero (1995), enfatiza

que: (a) el estudiante debe ser animado a conducir su propio aprendizaje (b) la experiencia adquirida por este debe facilitar el aprendizaje; (c) las prácticas del aprendizaje deben ocuparse más de los procedimientos y competencia que de los conocimientos estrictos.

Es decir, las estrategias deben planificarse tomando en cuenta los esquemas intelectuales de los estudiantes apuntando a la motivación del estudiante por aprender y que este sea participativo en su proceso, que el conocimiento previo sirva de enlace para ayudar al que el aprendizaje sea fluido. Y por consiguiente las actividades deben estar dirigidas a alcanzar las competencias. Al respecto Castenela (1999) señalan que un procedimiento adquiere y emplea de forma intelectual intencional para aprender significativamente a solucionar problemas y atender demandas académicas.

En cuanto al método, Muñoz y Noriega (1996). Lo define como “El camino, manera o modo más adecuado para alcanzar una meta” (p. 34). La metodología, según estos autores posee un valor etimológico, en cuanto al tratado de método y al sistema propio de una ciencia particular. Para Zaragoza citado por Muñoz y Noriega, (1996), las actitudes metodológicas se clasifican por el grado de interacción del profesor sobre el alumno. El método a su vez puede ser didáctico, dialéctico y heurístico. Por el grado de influencia del profesor sobre el alumno el método es impositivo, propositivo y expositivo, y por el grado de valoración del profesor sobre la enseñanza misma el método se caracteriza como dogmático, eséptico y crítico.

La caracterización metodológica depende de la aptitud del profesor, manifiesta con respecto a la condición del estudiante en el logro de las metas, esta aptitud pocas veces es considerada fundamental a la hora de enfocar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Es de gran importancia asumir que cada docente imprima su huella personal y profesional en el momento de conducir la enseñanza, al igual que los estudiantes tienen una forma propia de alcanzar su aprendizaje, por lo tanto, en la escogencia de las técnicas se debe tener presente las características de los estudiantes y del profesor la matriz de ideas significativas del programa y la referencia temporo-espacial del proceso.

LUDICA

El niño y la niña, a través del juego fortalece el contacto con su familia, sus pares, su entorno físico y social, desarrolla habilidades y amplía los lazos sociales, y en general la capacidad intelectual, entendida como adaptación al entorno, va representando y recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la vida adulta. El juego es un insumo básico en la construcción y fortalecimiento de los vínculos afectivos. En algunos casos los padres de familia no reconocen éste como una oportunidad para generar mejores condiciones la interior del hogar. El aprendizaje de los padres se convierte entonces en una prioridad, pues lo más probable es que ni siquiera sepan que son ellos quienes al jugar con sus hijos e hijas están aportando valores a su formación y que a través de éste los menores están recreando el mundo, ensayando formas de convivencia, introyectando normas, aprendiendo de su entorno y construyendo visiones de futuro que jalonarán su vida y podrán ser, en muchos casos, el motor que los lleve a construir nuevos entornos y modos de vida más armónicos y gratificantes que los que actualmente tienen.

Pero el juego no sólo es importante para el niño y la niña; muchos adultos que logran integrar en forma creativa y lúdica su mundo laboral y social, encuentran gran placer y

satisfacción en sus actividades, realizando un juego continuo que nunca deja de ser parte de su personalidad. Muchos de los grandes científicos, artistas, creativos y empresarios tienen en común su gran capacidad para la actividad lúdica simbólica, último paso en la evolución del juego, lo que les permite innovar, crear y representar situaciones hipotéticas que ensayan y transforman en realidades a partir de la lúdica.

Varios teóricos han analizado y señalado la importancia de la actividad lúdica en el desarrollo de los seres humanos; entre ellos tenemos a J. Piaget, S. Freud, y J. Huizinga, quienes señalan: Jean Piaget considera el juego como elemento importante para potenciar la lógica y la racionalidad. Los trabajos de Piaget valorizan el juego como instrumento de la evolución intelectual o del pensamiento, como instrumento de adaptación a la realidad natural y social. En ese sentido, el juego es una forma poderosa que tiene la actividad constructiva del niño y la niña, pero adicionalmente es importante para la vida social. Sigmund Freud, padre del Psicoanálisis, argumenta que el juego permite la sublimación de contenidos inconscientes, depositarios principalmente de la imposibilidad del cumplimiento de deseos sexuales, lo que conlleva un reconocimiento del niño como ser sexual y sexuado, y del juego como la forma de expresión de aquello que para la cultura es imposible. Es decir, que a través del juego se posibilita entre otras cosas, el acceso al inconsciente, y la sublimación, como la forma de dar a esos impulsos y contenidos inconscientes, un cauce de manifestación concientes, a través de los medios culturales con que cuenta, en el que parte de sus elementos fundamentales son la creatividad y la libertad, fundamentales para el desarrollo de la civilización.

El filósofo y antropólogo holandés Johan Huizinga autor obligado en el estudio del tema. En su famosa obra *Homo Ludens* (el hombre que juega) plantea la creación de un puente entre el *Homo Faber* (el hombre que fabrica), y el *Homo Sapiens* (el hombre que piensa), y trata de

buscar los orígenes del juego y de la cultura al cuestionarse si el juego surge en la cultura, o si por el contrario la cultura surge de la actividad de juego: «la cultura brota del juego - como juego- y allí se desarrolla»; además, amplía la actividad de juego, no como exclusiva del ser humano, sino que también la considera parte de la vida animal. El juego es una de las principales bases de la civilización, un factor importante del mundo social.

Los autores reseñados nos muestran la importancia que la lúdica y el juego tienen para el ser humano en todas las etapas de vida, pero en especial dentro de la infancia. Igualmente cómo es en sí mismo un potenciador de desarrollo, aprendizaje y transformador de experiencias y creencias.

La lúdica como experiencia cultural tiene gran significado en la formación del ser humano. Abre espacios para plasmar lo imaginario y lo simbólico, llena las ausencias causadas por la represión y las insatisfacciones, compromete al individuo a ser creativo, a asumir actitudes sociales y de convivencia y a utilizar el tiempo libre adecuadamente. Es un relajante mental después de largas jornadas de trabajo o de estudio e influye notablemente en los procesos de recuperación de las personas afectadas por el estrés. Las actividades lúdicas siempre están asociadas con el espectáculo, donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento. La actividad lúdica es una condición para acceder a la vida y al mundo que nos rodea. La génesis y la experiencia lúdica como mediadora, permite crear conocimiento, hacer ciencia y producir arte. Es necesario resaltar que en los espacios lúdicos se crea y se recrea la cultura, en cuanto se vive como experiencia cultural. Para autores como Vygotski, el lenguaje y el juego son instrumentos fundamentales de la enseñanza, siendo el juego un espacio de construcción semiótico que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual y teórico. Vygotski en su obra "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores" demuestra como el

juego en los niños no estaría meramente copando ausencias pues el placer es lo menos evidente en ellos y lo más relevante es el esfuerzo, la dificultad, la norma. El motivo de lo lúdico en ellos, surge cuando se construye una situación imaginaria que va sujeta a unas leyes del objetivo sensible pero que se distancia de éste. Es decir que dicha situación imaginaria solo existe en relación a la regla y solo es posible en esta y viceversa.

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje deben favorecer la participación activa de los alumnos. No se debe poner énfasis en el aprendizaje memorístico de hechos o conceptos, sino en la creación de un entorno que estimule a los niños y niñas a construir su propio conocimiento y elaborar su propio sentido (Bruner y Haste, 1990) y dentro del cual el profesorado pueda conducir a los niños y niñas progresivamente hacia niveles superiores de independencia, autonomía, recursividad, creación, capacidad para aprender, en un contexto de colaboración y sentido comunitario que debe respaldar y acentuar siempre todas las adquisiciones.

El juego es muy antiguo y no lo utilizan sólo los seres humanos. Por ejemplo, los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades y destrezas que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Lo mismo ocurre en nuestra niñez. Jugando en grupo, los niños y las niñas aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y a recibir ayuda, a cooperar y a comprender a las otras y otros. Gracias a los juegos, pueden desarrollar una sensibilidad para las diferencias socioculturales, la tolerancia y el respeto.

Los juegos y las actividades lúdicas despiertan un sentimiento de responsabilidad, compromiso, gusto, interés, innovación, aventura y de vida social. Los niños y niñas pueden desarrollar una nueva relación gracias al objeto que no se posee, sino que se comparte.

Desde los años 70 hasta ahora se ha considerado el juego como un elemento intrínseco de la personalidad humana y potenciador del aprendizaje

A diferencia de una actividad lúdica, la motivación de un juego es alcanzar un final satisfactorio, es decir ser el ganador/la ganadora del juego. Se juega para ganar.

ALCANCE DE LOS JUEGOS Y LAS ACTIVIDADES LÚDICAS

- Despiertan el interés hacia las asignaturas porque captan la atención de los niños y niñas en su proceso de aprendizaje y descubrimiento.
- Provocan la necesidad de tomar y adoptar decisiones.
- Exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos.
- Desarrollan un sentido para los procesos sociales y dinámicos de la vida de los estudiantes.
- Evolucionan las potencialidades creativas de los estudiantes
- El aprendizaje creativo de un juego o una actividad lúdica se transforma en una experiencia feliz.
- La relación entre juego y aprendizaje es algo natural.
- El enfoque comunicativo se muestrea por los juegos y actividades lúdicas que tienen un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico en situaciones cotidianas.

Podemos encontrar todas las capacidades que se desarrollan con la práctica de la didáctica dentro del proceso enseñanza-aprendizaje en niños y niñas:

DE ATENCIÓN Y COMPRENSIÓN

- Normas de organización de los juegos
- Analizar y concluir sobre asuntos de su interés.
- Comprensión de las actividades.

DE PENSAMIENTO LÓGICO Y ESTRATÉGICO

- Juegos de reflexión.
- Seguir instrucciones y reglas.
- Formulación de argumentos para la discusión y expresión oral y escrita.

DE EXPRESIÓN VERBAL

- Expresión libre durante los juegos y las actividades.
- Juegos de imitación de la vida cotidiana.
- Explicación y definición de las normas y reglas de los juegos.
- Expresión fluida de sus propias experiencias.

DE EXPRESIÓN CORPORAL

- Escenificaciones con disfraces.
- Juegos que incluyen baile o ejercicios.
- Juegos de expresión corporal libre.

DE EXPRESIÓN ICÓNICA

- Actividades con material audiovisual.
- Juegos de análisis de fotografías, ilustraciones u objetos.
- Explicaciones con láminas didácticas.

DE EXPRESIÓN MUSICAL

- Juegos con instrumentos.
- Actividades de cantos y ritmos.

DE RESPETO

- Cumplir con las reglas de los juegos.

Respetar a las y los demás.

El juego como estrategia pedagógica presenta cinco principios básicos:

- 1) Principio de significatividad. El juego está lleno de significado, porque surge por motivo de procesos internos, que es necesario provocar, inclusive propiciar de manera intencionada (Eisen, 1994), debido a que, en los individuos con bajo aprovechamiento académico, su nivel de desarrollo lúdico se encuentra carente, inclusive ausente, por lo que el juego llega a desarrollar el conocimiento que necesitan para que se conecten de manera significativa con los retos que se encuentran. La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo (Bruner, 1984) logrando aumentar la capacidad de su pensamiento.

Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad. El juego promueve la adquisición del concepto de la regla (en sus aspectos cognitivo y afectivo), que tanto tiene que ver con el nacimiento del juicio ético y la autonomía social en el infante, dado que por medio del juego éste empieza a comprender cómo funcionan las cosas, lo que se puede o no se puede hacer con ellas, descubriendo que existen reglas de causalidad, de probabilidad y de conducta que se deben de acatar (Vygotsky [1982]; citado por: López y Montero [2000]).

El juego es una actividad imprescindible para la evolución cognitiva, afectiva y social del niño y es necesario para un desarrollo integral, ya que permite el desarrollo de las funciones básicas de la maduración psíquica, al ser —la actividad lúdica— una función simbólica, cuya meta es la manifestación creativa de la representación común (Lee, 1977). El juego simbólico es la aparición o surgimiento de un yo modificable a las necesidades del individuo. Por lo tanto, al fallar la adquisición y utilización de la función simbólica, ya sea por causa de una discapacidad o deficiencia, o bien como consecuencia de la no cobertura en las etapas del juego, esa nulidad de experiencias emocionales producidas en cada una de las etapas lúdicas repercute de manera negativa desfasando su competencia social y académica. Por lo que se advierte la importancia en su maduración personal, así como la necesidad de potencializar en la infancia la práctica del juego espontáneo, para que se puedan lograr los niveles adecuados en cada etapa evolutiva.

- 2) Principio de funcionalidad. El juego, al ser el primer contexto para el desarrollo de la inteligencia, la curiosidad y la iniciativa del infante (López y Montero, 2000) permite eliminar de manera inconsciente aquellos bloqueos que le impiden un cambio de actitud mental, lográndose durante

el juego la innovación efectiva en los rastros mnemónicos del cerebro. El juego es un instrumento facilitador del desarrollo afectivo, al poseer una triple dimensionalidad de habituación lúdica: negativa, positiva y catártica. La condición del estado psicológico que provoca el juego en las personas influye de manera importante en sus emociones, al potencializarlas de manera natural y espontánea.

La cognición y la emoción son procesos mentales superiores, a través de los cuales los seres humanos interactúan adecuadamente con el mundo memorizando, resolviendo problemas, discerniendo sobre una situación, comunicando y reflexionando. Ambos tienen que ver con la percepción, la atención y la memoria, sin embargo, tanto el proceso de cognición como el de la emoción son entidades diferenciables entre sí, aunque estrechamente relacionadas en las personas.

El proceso cognitivo se lleva a cabo en el sistema nervioso central, exclusivamente en el neocórtex, que es el área pensante del cerebro, y presenta diversas posibilidades de bloqueos o interrupciones; es decir, diferentes obstáculos que entorpecen la conectividad neuronal para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se dé de manera eficaz.

El proceso de la emoción se desarrolla en el sistema límbico, específicamente en la amígdala, localizada en el área frontal del cerebro, y condiciona de forma fundamental la respuesta a estímulos temerosos y estímulos agradables; es decir, elabora la memoria emocional, y cuando ésta es afectada por las emociones del sujeto

Filogenéticamente el sistema nervioso se ha estructurado de manera que permite a la especie responder en forma más compleja y adaptativa a las exigencias del medio. Así, al contrastarse la neuroanatomía de la emoción y la neuroanatomía de la cognición, es posible observar que en la equidistancia entre el sentir y el pensar, la emoción guía el comportamiento y

esta conexión es básica para la toma de decisiones adecuadas e inteligentes en la vida (elemento fundamental para la supervivencia), debido a que cuando se produce una pérdida de control de las emociones, se desencadena en el sistema límbico una reacción antes de que la información llegue al área del cerebro pensante.

3) Principio de utilidad. El juego refuerza la motivación (soporte entre una actitud activa y el conocimiento) hacia un final satisfactorio: ganar. En ese sentido, el binomio juego-aprendizaje alcanza un estatus holístico que potencia los resultados docentes. Se juega para ganar, se gana si se aprende y si aprendes, ganas (Andreu y García, 2000).

La estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica es confirmada en la evolución del juego que se va dando en la persona, al cubrir desde los más elementales juegos sensomotrices hasta complejos de reglas y competencias. La relación adecuada que existe entre pensamiento y experiencia, se da a través del juego creativo en la mente. De ahí que la psicología cognitiva insista en el papel del juego en el desarrollo personal como mediador en la enseñanza para fijar con mayor facilidad los contenidos enseñados, al permitir al alumno captar la atención y motivación para que se involucre de manera autónoma, dinámica y creativa en su propio proceso de aprendizaje (Bronfenbrenner [1979]; citado por: Martínez [2010]).

4) Principio de globalidad. El juego permite en el individuo facilitar la organización global de contenidos, procedimientos y experiencias diversas, a través de la asimilación, la comprensión con significado y la adaptación de la realidad externa, pues surge como consecuencia de la imitación diferida (es en ese imitar, que se produce la asimilación de las situaciones y relaciones que se observan al partir de los modelos concretos datos) impulsando la creación de campos de acción, para que el niño organice sus conocimientos sobre el mundo y

acerca de los otros, al permitir desarrollar el conocimiento que necesita para conectarse de manera significativa con los retos que se encontrará; al lograr experimentar el sentido de poder, que surge de tener control y facilitar el desarrollo de una actitud positiva hacia el aprendizaje; es competente para solucionar de manera creativa los diversos problemas que se le presenten por medio del establecimiento de metas y de experimentar el sentido del éxito y la asociación a través del placer (Piaget e Inhelder, 2007).

5. Principio de culturalidad. El juego es para el ser humano una importante herramienta culturizante, un vínculo generacional, pues en los primeros años es desarrollado en compañía de un adulto, estableciéndose una relación con éste que conlleva a la formación de vínculos afectivos, adquiriendo de este modo una significación social (Hall [1904]; citado por: García y Llull [2009]).

El juego presenta un gran poder socializante, pues ayuda al niño a salir de sí mismo; a comprender, aceptar, respetar y, algunas veces, hasta transformar las reglas que hacen posible una convivencia armónica y pacífica (Bruner, 1984). El juego constituye un verdadero ejercicio de preparación para la vida y es importante, porque enseña alegría cuando se practica y para quienes lo practican; porque arranca de la pasividad y coloca a la persona en una situación de compartir con otros, brindando un buen clima de encuentro, una actitud distendida (Sutton-Smith y Roberts, 1981). Asimismo, revela torpezas de una manera en que no duele descubrirlas, cambia los roles fijos en un grupo y es un constante mensaje de vitalidad que se graba en quienes lo realizan. El juego no es un componente privativo de la niñez: no existe un juego pueril, sino una manera infantil de interpretar y responder a la realidad.

Así, es adquirido por imitación, ya que el niño imita el juego generacional de vivir del adulto. Una inadecuada atención a la necesidad lúdica del ser humano traerá como consecuencia

trastornos de dependencia y enajenación en la conducta, lo cual es una condición para que una persona quede atrapada en la alienación que esta acción conlleva, sin que ningún crecimiento interior contribuya a su desarrollo personal. La noción del juego desempeña un papel importante en varias teorías, ya sean psicológicas, antropológicas, filosóficas, pedagógicas e incluso económicas y políticas, al relacionar juego y cultura como dispositivos de control éticos para ordenar el cuerpo social, debido a que en todas las culturas el juego ha fungido con un doble rol: como un factor socializante y como fundamento agonal, que evidencia el instinto gregario del ser humano (Vygotsky [1966]; citado por: Retamal [2006]).

En el ámbito escolar, la lúdica se ha convertido en una estrategia pedagógica imprescindible en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que al ser el aprendizaje una necesidad innata del ser humano, la lúdica estimula y favorece el desarrollo del pensamiento y la creatividad, generando disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos. Al efectuarse en niños de preescolar ayuda en la adquisición de nuevos conocimientos ya que el aprendizaje es un proceso que se va dando durante toda la vida y para ello son fundamentales las experiencias y la significación que el sujeto le dé a las mismas. Ante esto: Piaget ha destacado en su obra que el aprendizaje es una construcción personal del sujeto, explica la génesis del conocimiento mediante la construcción de estructuras que surgen en el proceso de interacción del organismo con el ambiente. (Citado por Beltrán, 2002) Teniendo en cuenta lo anterior, es necesario ofrecer espacios ricos en experiencias significativas y gratificantes, que les permitan a los niños interactuar y explorar el mundo que los rodea, partiendo de sus propios intereses y necesidades, para crear una motivación y junto con esto se pueda dar un aprendizaje autónomo y duradero.

Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para

desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000) Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano.

En la actualidad se puede ver como los espacios que se brindan a los niños en algunas instituciones no son los más adecuados, ya que no se les ofrece a los niños experiencias reales y significativas, sino que se observa al niño solo como un receptor de información, con algunas posibilidades de participar activamente en el proceso de aprendizaje, lo cual genera desinterés por la adquisición del mismo. Como recuerda Bruner (1960): Para que el aprendizaje funcione adecuadamente es esencial la participación activa del alumno, y la mejor manera de lograrlo sería favorecer todo lo que se pueda el aprendizaje por descubrimiento. Pero esto obliga a presentar la materia instrucciones como un desafío a la inteligencia del estudiante que habrá de establecer relaciones, resolver problemas y transferir lo aprendido. Lo más personal del hombre es lo que descubre por sí mismo, y este descubrimiento desarrolla su capacidad mental. (Citado por Beltrán, 2002) planteando la necesidad de que los sujetos y en este caso los niños participen activamente en la construcción de su conocimiento y así beneficiar sus estructuras mentales.

Es de gran importancia que los docentes y educadores ofrezcan experiencias donde el niño se enfrente a situaciones reales, que le permitan poner en práctica el conocimiento adquirido, con lo cual se logra la apropiación de dicho aprendizaje. Sin embargo, si estas experiencias no están

cargadas de un alto grado de motivación, es poco probable lograr que el niño participe en ellas.

Ante esto Beltrán (1993), plantea que “la motivación es la clave de todo aprendizaje. Sin motivación es imposible cualquier tipo de comportamiento. La ausencia de motivación es la muerte”. (Citado por Martín del Buey, Francisco, s.f.), por lo tanto, es necesario el uso de estrategias lúdicas que propicien la motivación hacia el aprendizaje, en vista de que los niños aprenden mejor cuando las experiencias que se les brindan les permiten disfrutar de ellas, haciendo que la construcción del conocimiento sea un momento placentero y duradero. Otro aporte al concepto de lúdica, lo plantea Jiménez (1998), al mencionar que: La actividad lúdica hace referencia a un conjunto de actividades de expansión de lo simbólico y lo imaginativo, en las cuales está el juego, el ocio y las actividades placenteras.

La realización que se deriva de esta práctica transformadora se expresa en placeres y repugnancias personales, frente a situaciones que nos agradan o desagradan en razón de los compromisos y predilecciones conscientes e inconscientes que nos comprometen.

Lo anterior confirma, que los niños responden mejor a la hora de aprender cuando algo es interesante para ellos, en este caso las actividades basadas en el juego y que propicien la imaginación y la creatividad, cobran mayor significado cuando se realizan sin determinar pautas establecidas y propician la naturalidad espontánea que posee el niño, el cual debe ser aprovechado al máximo para su propia gratificación. Sin embargo, en la realidad se puede evidenciar que los intereses de los niños, muchas veces no son tenidos en cuenta, el afán por cumplir cronogramas de actividades inflexibles impide brindar espacios de libertad y autonomía, algunos docentes llegan a considerar las actividades lúdicas como momentos de esparcimiento que no conllevan a ningún aprendizaje concreto.

Teniendo en cuenta los conceptos ya planteados, vale la pena aclarar que la lúdica es más que sólo jugar, encierra todas aquellas actividades o experiencias gratificantes que facilitan la relación con el entorno, la sociedad y el conocimiento

La lúdica abarca más que sólo el juego, implica el reconocimiento de sí mismo y la relación con el entorno a partir de experiencias placenteras. La importancia de esta actividad según Jiménez (2005), radica en que permite la potencialización de aspectos relacionados con el pensamiento abstracto, innovador y creativo, de igual forma desarrolla habilidades comunicativas y cooperativas, así como la capacidad de entender problemáticas y buscar posibles soluciones frente a ellas. En cuanto al aprendizaje, la lúdica propicia la curiosidad y la imaginación, ligando lo emotivo con lo cognitivo, de tal manera que se procesa mejor la información adquirida, evitando el aprendizaje memorístico y repetitivo. Por lo tanto, es fundamental desarraigar la creencia de que la lúdica es solo juego y que esta solo sirve para recrear o entretener; se puede comprobar que a partir de la lúdica como estrategia de aprendizaje, se pueden potenciar las estructuras mentales, las habilidades y destrezas de una persona para ejecutar una acción, debido a que el disfrute que halla en dicha actividad lo motiva a dar más de sí mismo, y genera por lo tanto mayores y mejores resultados en su aprendizaje.

De igual forma, para Medina (1999), la lúdica adquiere gran importancia por el hecho de que convoca la actividad cognitiva haciendo madurar la inteligencia de quien la realiza, desarrolla la capacidad de aprender del error, lo cual promueve el trabajo optimista. La actividad lúdica fortalece las relaciones sociales, en vista de que desarrolla cualidades como la nobleza, la generosidad, la amabilidad y la comprensión, siendo estas fundamentales para el trabajo cooperativo en condiciones placenteras. Por consiguiente, promueve el desarrollo de las relaciones intra e inter personales, siendo estas necesarias para la interacción y la buena

convivencia durante el proceso escolar, cuando un niño o niña se siente bien consigo mismo y con sus compañeros lo evidencia a través de sus actitudes en el diario vivir. tal como lo señala Vigotsky, el juego completa las necesidades del sujeto y es una actividad en la que elaboramos nuestros conflictos.

Al respecto, el autor señala, por un lado, que “si las necesidades que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo no surgieran durante los años escolares, no existiría el juego, ya que éste parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables” Es decir, si somos capaces de darnos cuenta que el juego es una actividad que revela y, a la vez, permite satisfacer las necesidades que el niño o la niña no puede cumplir “en la vida real”, nos es posible comprender que éste evoluciona con nosotros, nos influye y, por ende, forma parte esencial del desarrollo de los sujetos.

Por otro lado, Vigotsky también plantea que el juego resuelve la tensión entre el querer y no poder, entre tener el deseo de algo y no poderlo conseguir, y lo hace gracias a que al jugar se entra en un mundo ilusorio e imaginario, creando situaciones imaginarias a las que transportan sus necesidades, motivaciones y circunstancias vividas. Así como las necesidades, expectativas, percepciones, experiencias y significados varían durante la vida, así también lo hace el juego. En un inicio, niños y niñas crean situaciones imaginarias que están muy cerca de la realidad, luego, y a medida que éste se desarrolla, se observa un avance hacia la realización consciente de un objetivo que decide el juego y justifica la actividad, determinando la actitud afectiva del niño hacia el juego; al final del desarrollo surgen las reglas. Debido a éstas, y pese a que el niño y la niña son libres de determinar sus propias acciones cuando juegan, esta libertad es ilusoria, pues sus conductas están subordinadas al significado de las cosas, y se ven obligados a actuar en consecuencia con éstas. Entre las estrategias lúdicas que favorecen el proceso de aprendizaje el

docente al plantear unas acciones motivadoras debe empezar por propiciar una relación afectiva con los niños, y a su vez diseñar actividades lúdicas que tengan en cuenta las necesidades e intereses de sus educandos, pues solo así podrá llegar al corazón de ellos y motivarlos a participar activamente en la adquisición de sus propios conocimientos, ante esto Iafrancesco (2003) expresa que: “El educador mediador debe crear un ambiente propicio para motivar al niño, y aprovechar toda inquietud del estudiante, pues es una buena oportunidad para orientar su aprendizaje y canalizar sus intereses y expectativas” ; Por consiguiente, es importante que las experiencias lúdicas que se ofrezcan al estudiante sean significativas motivando así a los estudiantes a usar todo su esfuerzo, energía y perseverancia en la realización de las actividades propuestas por el docente, en este sentido es importante brindar un entorno donde el niño: Observe, describa, compare, clasifique, defina, critique, justifique y verifique, dentro de un ambiente educativo, que le ofrezca permanente motivación y le facilite el desarrollo de habilidades y destrezas que le permitan, a través de experiencias, formar imágenes, generar ideas, conceptualizar, desarrollar el juicio crítico y así, en una actitud científica e investigativa lograr el incremento de su creatividad y el aprendizaje significativo. (Iafrancesco, 2003).

Por ende el docente puede innovar en el aula de clase, ofreciendo un ambiente enriquecedor, donde no haya espacio para la rutina, planeando actividades estimulantes, haciendo buen uso de los materiales y demás recursos a su alcance para lograr que los niños estén siempre motivados para aprender, ante esto Medina (1999), sugiere que: La institución de educación preescolar debe convertirse en un verdadero basurero – taller, en el que el niño se pueda mover libremente desarrollando sus sentidos, fortaleciendo su capacidad motora, potencializando sus aptitudes intelectuales y afectivas, construyendo su pensamiento complejo y socializándose al ritmo de sus propios conflictos. Con esto se muestra la importancia, de que el docente sea

observador, recursivo e innovador a la hora de planear dichas actividades, en vista de que debe tener en cuenta tanto los espacios como los materiales a usar y la disponibilidad de tiempo que ofrecerá para que los niños interactúen con ellos.

La experiencia muestra que el uso del juego, la literatura, la ciencia y el arte como actividades lúdicas generan gran entusiasmo en los niños, motivándolos a participar activamente en ellas. Una buena forma de desarrollar ideas hacia dichas actividades lúdicas, puede ser el de investigar experiencias significativas de otros docentes del país. En este sentido algunos de ellos han realizado proyectos de aula, los cuales les han permitido enriquecer su práctica y han visto como los niños se interesan más por los contenidos, observando como su aprendizaje se hace más divertido y duradero. En un documento sobre revolución educativa del Ministerio de Educación Nacional, titulado “estándares en el aula, relatos docentes”, se encuentran una gran variedad de experiencias gratificantes, que pueden ser de gran utilidad para todos aquellos docentes que están interesados en innovar y motivar a sus estudiantes.

Finalmente, se puede decir que el aprendizaje depende en gran medida de la forma como se le presente a los niños la oportunidad de construir dicho conocimiento, y la lúdica cumple un papel fundamental en dicha construcción, por lo tanto, no se debe pasar por alto la importancia que esta ejerce en el aprendizaje, lo cual debe motivar a los docentes a investigar más sobre la forma de aplicarla en su práctica pedagógica.

2.2. Antecedentes

Para el desarrollo de este proyecto, se hizo necesario el reconocimiento de otros trabajos investigativos, que apoyan la influencia de la lúdica en el proceso de aprendizaje de los niños en sus primeros años.

En primer lugar, se encuentra la tesis titulada “La lúdica, una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del nivel preescolar del centro educativo N° 74 del Barrio Las Flores”. (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001). Esta investigación fue desarrollada, por estudiantes de Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Pensamiento de la ciudad de Barranquilla. Fue dirigida a 52 niños de grado preescolar con el objetivo de diseñar una propuesta metodológica, estructurada y fundamentada en estrategias lúdicas, para permitir el incremento del desarrollo del pensamiento creativo de los niños. Así, Fontalvo, Herrera, & Primo (2001), defienden la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo de los niños, demostrando que además de proporcionar disfrute y goce por lo que se hace, suministra espacios de interacción con el entorno natural y social. Las investigadoras utilizaron la investigación descriptiva, que permitió la descripción, análisis y la interpretación sistemática de los acontecimientos observados. Según las autoras, “este tipo de investigación logra que el investigador no sea un sujeto neutral de esquemas y puntos de vista teóricos, sino un sujeto cognoscente con marcos de interpretación propios”. (Fontalvo, Herrera, & Primo, 2001).

El aporte que ofrece esta investigación al proyecto que se desarrolló, es confirmar, que las estrategias lúdicas permiten dar rienda suelta a la imaginación, favoreciendo el aprendizaje y desarrollo del pensamiento creativo de una manera significativa. De igual forma, reconocer que: “la lúdica ofreció diversos momentos de aprendizaje, en los cuales los niños pusieron en marcha nuevas habilidades, así como el desarrollo de otras ya adquiridas”. (Fontalvo , Herrera, & Primo, 2001)

Por último, se presenta la tesis titulada “La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas”. (Merchán & Rodríguez, 2002), la cual fue realizada por estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil y Preescolar, en el municipio de Melgar -

Tolima. Este trabajo se basó en la realización de talleres lúdicos en algunas instituciones educativas del municipio, con el fin de demostrar a aquellas comunidades, la importancia de la lúdica en el desarrollo integral de los niños. Las autoras del trabajo en mención, hacen un gran aporte a este proyecto, dado que defienden la lúdica como una estrategia que permite la actividad en la escuela, logrando mantener el interés de los estudiantes, en la medida que se plantea un ritmo de trabajo, basado en la novedad y la sorpresa. Así mismo, manifiestan como las actividades lúdicas favorecen acciones fundamentales como: “probar, medir, equivocarse, utilizar, crear”. (Merchán & Rodríguez, 2002, p.7), siendo estos momentos fundamentales en el proceso de aprendizaje.

Por tal razón, plantearon una serie de talleres basados en rondas, juegos, cuentos, canciones etc., en las instituciones educativas con los cuales se logró, que los docentes comprendieran la importancia de utilizar la lúdica como estrategia en el aula de clase, para favorecer el aprendizaje de los niños. Por su parte, los padres de familia reconocieron el papel fundamental que ellos cumplen desde sus hogares, aplicando este tipo de métodos con sus hijos, y finalmente con los niños, se pudo demostrar que la lúdica hace parte de su diario de vivir y que de ella depende en gran medida el desarrollo de la creatividad.

Para Torres (2004) lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En ese sentido el docente de educación inicial debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral del niño y la niña.

En conclusión, estos trabajos anteriormente señalados apoyan en gran medida puesto que demuestran una vez más la importancia que tiene la lúdica, como estrategia para favorecer el proceso de aprendizaje de los niños, ya que proporciona diversidad de experiencias que favorecen el desarrollo del pensamiento y el disfrute por la adquisición de nuevos conocimientos.

Desde el inicio de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos asombran, nos inquietan y nos cautivan. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, querámoslo o no, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia. Durante toda la vida reflejamos en el juego lo que captamos de la realidad. El juego, aquella actividad con la que aprendemos, disfrutamos, interactuamos, iteramos realidades y elaboramos conflictos, nos ayuda a dar a conocer al entorno nuestros sentimientos y pensamientos, a mostrarnos tal cual somos, de una forma simbólica. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona el mundo y las formas en que podemos integrarnos en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos.

3. Diseño metodológico

3.1 Metodología

La metodología propuesta se basa en programar actividades que permitan a los niños y niñas conocer y compartir los respectivos espacios a su vez diseñar proyectos pedagógicos que los involucren de una manera natural, y que desplieguen su curiosidad: proyectos en ciencias, artes, deportes, entre otros.

Dar continuidad al conocimiento de los niños y niñas con la entrega pedagógica como estrategia de articulación, pues tiene como objetivo, evidenciar, favorecer o consolidar el desarrollo que el niño necesita para responder con éxito a las exigencias que plantea el aprendizaje en la primera infancia favoreciendo entonces el conocimiento. El proyecto tiene como fin la formación integral de los niños por tal razón, nuestro método para trabajar con esta problemática Se inicia con espacios dedicados a la lectura diariamente. Dentro de estas metodologías se utilizan actividades para el fortalecimiento de la motricidad fina, el desarrollo del lenguaje, pensamiento y memoria, como también la socialización en grupo para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales y grupales. Cada actividad que se realizará en los espacios se evaluará a través de diversas estrategias como: dictados, imitaciones, dramatizados, canciones dinámicas, juegos y rondas tradicionales para motivar a los estudiantes a la lectura entre otras.

3.2 Tipo de Investigación

El *tipo de investigación* que se desarrolla es Investigación cualitativa descriptiva, porque propicia la adquisición de conocimientos, participación activa en el análisis de la problemática planteada y generación de competencias sociales.

3.3 Población y muestra

La *población* beneficiada con la ejecución de dicho proyecto son 25 estudiantes de pre-escolar de la Escuela Normal Superior, Cartagena.

3.4 Instrumentos

Se utilizó como primera medida la observación, para conocer a los estudiantes y vivenciar la metodología que emplea la docente para el desarrollo de las actividades curriculares, la técnica utilizada fue la encuesta para conocer las opiniones de los docentes, padres, estudiantes.

Para llevar a cabo la intervención en el proyecto fueron las actividades lúdicas y didácticas. Las Técnicas como los cuentos, retahílas, adivinanzas, entre otras; es una forma de implementar las actividades dentro del aula. Mientras que en el procedimiento desarrollamos cada una de las actividades propuesta.

4. Propuesta de intervención

Se propone desarrollar las actividades de la tabla 1 en niños de preescolar (4 y 5 años) como parte del currículo escolar para captar su atención y estimular la creatividad, las aptitudes orales, la imaginación y la memoria:

Tabla 1. Actividades a desarrollar

ACTIVIDAD	OBJETIVO	DESCRIPCION	RECURSOS
Realizo predicciones para un nuevo final	Identificar los elementos del cuento, interpretando el lenguaje de imágenes y textos literarios	Realizar la lectura de un cuento, permitiendo a los estudiantes realizar predicciones pero no se les leerá el final. Así cada uno de ellos escribirá el final que considere apropiado	Cuento el renacuajo paseador.
Leo y aprendo	Propiciar el goce lector por medio de la lectura compartida de un trabalenguas	Realizar la lectura de un trabalenguas entre las docentes y los estudiantes	trabalenguas
Adivinando ando	Hacer uso pedagógico de los juegos de lógica para ejercitar la mente	Se leerán adivinanzas para que los estudiantes las analicen y den su respuesta	adivinanzas
Juego y aprendo con las retahílas	Reconocer los elementos propios de la tradición	Cada estudiante consultara que es una retahíla y	retahílas

	oral, por medio de escritos rítmicos que permitan al estudiante construir estructuras fonéticas	memorizara una. En clase la leerán y realizaran una de en grupo	
--	---	---	--

ENSEÑANZA DE LAS VOCALES	Reconocer las vocales	Se les presenta en un cartel una rima sobre las vocales a los niños, ellos, la leerán en compañía de la profesora, luego ella a manera de competencia preguntara quien se la aprendió.	Laminas.
FORMACION DEL VOCABULARIO CON CADA VOCAL	Formar el vocabulario con cada vocal que el niño va sacando de la bolsa.	En una bolsa se colocan todas las vocales, se le dice al niño que saque una vocal, dirá su nombre y luego dirá una palabra con la vocal que saco.	Bolsa Lamina de las vocales

RECONCOER LAS FIGURAS GEOMETRICAS	Reconocimiento de las figuras geométricas.	Se colocan varios aros, dentro de esos aros se colocan las figuras geométricas (circulo, cuadrado, triangulo). Luego se les pedirá a los niños que salten donde está el circulo, y así con las demás figuras	Aros
RELLENO DE LA VOCAL O CON PLASTILINA	Afianzar la vocal o	El niño deberá rellenar la vocal o respetando el contorno	plastilina

Capítulo

5. Conclusiones

Con todo, al reflexionar sobre el tema y posicionarnos como sujetos docentes, podemos advertir que el juego está presente en el desarrollo de niños y niñas y, sin embargo, en gran parte de las instituciones educativas no se le considera en su real dimensión, no se le valora. El juego es liberador, por lo que es indispensable comprender la forma en que funciona, lo que nos comunican los educandos por medio de éste, sus motivaciones al jugar, al crear su mundo imaginario. En este sentido, es imprescindible que las y los docentes otorguen al juego la importancia y seriedad que merece, pues, si lo sabemos utilizar, se puede convertir en una potente estrategia de trabajo para educadores y educadoras. Nos referimos a que el involucrarnos en los juegos de las y los educandos, nos permite presentar y trabajar con metodologías más lúdicas que nos acerquen a sus actuales necesidades, y crear ambientes facilitadores y motivadores para ellas y ellos propendiendo, desde el enfoque constructivista que cimienta la actual Reforma Educativa, a formar y/o potenciar aprendizajes significativos para niños y niñas. Esto es, que sean los propios educandos quienes construyan su conocimiento, seleccionen los estímulos que reciben del medio y organicen la información combinándola con aquello que ya saben con antelación. Asimismo, a nuestro parecer, es importante considerar que entre juego y aprendizaje existe una estrecha relación en tanto jugando aprendemos y aprendemos jugando.

Nos referimos a que al jugar niños y niñas recrean situaciones de la vida real que les permiten, entre otras cosas, conocerse a sí mismo, establecer distintas relaciones con las personas de su entorno, resolver problemas utilizando la imaginación en tanto, desarrollar su lenguaje, enriquecer su vocabulario, su expresión oral, gestual y corporal. Esto, teniendo presente que “el juego es también una actividad creadora... Y en las actividades creadoras los niños aprenden a

pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes” que “los juegos son los ensayos de los niños y las niñas para ser adultos, a través de ellos, aprenden a conocerse a sí mismos, a relacionarse con sus amigos, amigas y personas adultas”, y que “el juego les permite relacionarse con otros niños y niñas de su edad, aprenden a respetar, asumir reglas, esperar su turno y saber perder. También les permite desarrollar la imaginación y la creatividad”.

Basados en los resultados de la aplicación de actividades lúdicas como parte estructural del proceso de aprendizaje de los niños de la primera infancia, se recomienda incluirlas en los programas de estudio para niños de preescolar y hacerlos parte integral del proceso de manera que la creatividad, el interés por el conocimiento y las diferentes habilidades de cada niño aumenten en cada encuentro dentro de la escuela.

El proyecto de investigación formativa, propició el desarrollo de procesos de formación integral y a la vez fue significativa para el aprendizaje de los niños de la institución educativa, así mismo en los docentes contribuyó hacia un cuestionar de que hacer pedagógico, con miras a la innovación, en los padres y familia se re conceptualizó el conocimiento y la ventaja de utilizar la lúdica como estrategia para ayudar en los procesos educativos de sus hijos.

De acuerdo al trabajo que se desarrolló se presentan las siguientes conclusiones: Con la actividad “realizo predicciones para un nuevo final” los niños estaban muy animados y comprometidos en el desarrollo de las actividades que implicaron rondas infantiles y movimiento. Los niños participaron en forma oral, muy bien, es allí donde se presenta falta de comprensión de lo que se escucha y se lee. Se aprecia que la producción escrita de los estudiantes para la actividad propuesta como tarea en casa fue muy poca. En “leo y aprendo”, se obtuvo una buena

participación por parte de las niñas y niños puesto que casi todos alcanzaron a leer un trabalenguas. Para “creo y leo” se mostraron complacidos de poder tener variedad en las actividades para escoger cual podían leer por que a muchos se le dificultaba. Y los compañeros se reían de ellos. Para “me divierto con las retahílas” la participación fue muy entusiasta, se observó que los niños presentan dificultad en memorizar cantos cortos y en llevar la secuencia de la historia de la dinámica.

Los planteles educativos deben de apostarle a la innovación educativa y romper una serie de paradigmas en cuanto al manejo que se le ha venido dando a los procesos de aprendizaje, y esto teniendo en cuenta que muchos de los contenidos no van direccionados ni son aplicados hacia las necesidades e intereses de los educandos, pero dicha innovación debe trabajarse en forma articulada tanto como directivos y docentes reconociendo que hay que emplear acciones pedagógicas para mejorar el aprendizaje del niño mediante estrategias lúdicas que proporcionen espacios contextualizados, dinámicos, atractivos, ricos en experiencias.

Se concluye que con las actividades lúdicas se obtuvieron excelentes resultados en cuanto que mejoraron el desempeño lector de los estudiantes, las actividades pedagógicas fueron todo un éxito pues lograron captar la atención de las niñas y niños al momento de desarrollar las guías de trabajo mostraban buena disposición y óptimos el resultado fue más de lo que se esperaba.

El proyecto logra la interrelación entre toda la comunidad educativa, permitiendo apropiarse a padres, docentes y directivos de herramientas prácticas, sencillas y divertidas para fortalecer el aprendizaje y el desarrollo integral en los niños del nivel preescolar.

Demostrando con ello, el papel que juega la lúdica en el proceso de enseñanza y de aprendizaje no como distracción de los niños, sino como eje fundamental en la metodología de enseñanza a partir de experiencias enriquecedoras dentro y fuera del aula de clase.

Este proyecto pretende contribuir al proceso de aprendizaje de los niños, diseñando estrategias que permitan insertar la lúdica en todos sus contextos y expresiones, abriendo espacios y promoviendo acciones conjuntas desde el aula preescolar, lo cual considera necesario que la escuela permita la participación de la sociedad, la familia y lo más importante arriesgarse al cambio, para contribuir de manera efectiva al mejoramiento de la calidad de vida de los niños y niñas preescolares.

Por ello, se deben generar propuestas innovadoras que permitan reconocer al niño como un ser lúdico, fomentando la lúdica como principio que hace parte de su desarrollo total, facilitando el desarrollo de su capacidad para discriminar y elegir y en lo que él realmente está interesado como es realizar actividades que le produzcan placer y goce.

Por consiguiente, el ejercicio de las actividades lúdicas se torna un factor muy importante para que el alumno aprenda a producir a respetar y a ir prefigurando la vida desde la creatividad, sentido de curiosidad y de exploración propia de los niños.

Es satisfactorio y gratificante saber que los estudiantes salieron adelante con las actividades desarrolladas.

Por ultimo; La lúdica es un elemento indispensable dentro del salón de clases ya que esta permite que el aprendizaje sea divertido y natural, ya que esta característica es innata en los niños y su desarrollo, “Lo *lúdico* es todo lo relacionado con lo interesante, alegre y divertido, el esparcimiento, lo atractivo y motivador, se refleja en el juego y este es el medio natural para el desarrollo personal y el aprendizaje” (Jares, 2000, p.8). es indispensable mencionar que lo lúdico son aquellas actividades agradables, divertidas, que relajan , interesan o motivan, pero que también se han visto limitadas únicamente a ciertas circunstancias de tiempos y lugares socialmente aceptados, entonces se debe incluir dentro de los espacios de aprendizaje como

impulsor de este, permite comprender reglas, construir imitar y formular hipótesis sobre cosas o situaciones presentadas, lo único que diferencia a cualquier juego de la actividad lúdica es la intención y la finalidad con la cual se lleva a cabo.



6. Lista de Referencias

- Beltrán, J. (2002). Procesos, estrategias y técnicas del aprendizaje. Recuperado el 06 de 10 de 2014, de <http://www.sallep.net/pedrochico/13%20Aprendizaje%20Significativo/04%20Materiales%20constructivistas/2003%20PROCESOS%20del%20aprendizaje%20significativo.doc>.
- Cifuentes Z., A. P., & Mendez R., M. (2002). La lúdica como estrategia para la construcción del pensamiento lógico matemático. Tesis de grado. Puerto Bogotá, Colombia: Instituto de Educación Abierta y a Distancia: Universidad del Tolima.
- Colmenares E., A. M., & Piñero M., M. L. (2008). La investigación acción. Laurus, 96- 114.
- Departamento Administrativo de Bienestar Social. (06 de 10 de 2006). Resolución 1001. Obtenido de www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=21960
- Fontalvo Rudas, V. D., Herrera Cantillo, A. M., & Primo Soto, E. (2001). La lúdica una estrategia mediadora para desarrollar el pensamiento creativo en los niños del 78 nivel preescolar del Centro Educativo N° 74 del Barrio Las Flores. Tesis de grado. Barranquilla, Colombia: Universidad del Tolima: Seccional Atlántico.
- Iafrancesco, G. M. (2003). La educación en el preescolar. Propuesta pedagógica. Magisterio.
- Jiménez, C. A. (1998). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Magisterio.
- Jiménez, C. A. (2005). Pedagogía lúdica: El taller cotidiano y sus aplicaciones. Armenia: Kinesis.
- Líder, C. (10 de Octubre de 2010). Entrevista informal. (E. d. LPI, Entrevistador)
- Marín, S., Calderón, L., & Vargas, N. (2011). Diario de Campo. Ibagué.
- Martín del Buey, F. (s.f.). Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje. Recuperado el 06 de 10 de 2014, de www.kimerius.es/.../Procesos,+estrategias+y+técnicas+de+aprendizaje.pdf

- Medina G., C. (20 de Octubre de 1999). Gramática de la ternura Google Docs. Recuperado el 11 de Septiembre de 2014, de <https://docs.google.com/document/d/18Nq4S3fUUQVHST8Rsg264pD8JeYgDG4fjpw424rd2Hc/edit?pli=1>
- Merchán, S. M., & Rodríguez, G. N. (2002). La lúdica estrategia fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas. Tesis de grado. Melgar, Colombia: Instituto de Educación Abierta y a Distancia: Universidad del Tolima.
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley General de Educación 115. Bogotá Colombia: Legis.
- Ministerio de Educación Nacional. (1997). Decreto 2247. Recuperado el 2010 de 20 de 09, de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (s.f.). Documento base para la construccion del Lineamiento Pedagógico de Educacion Inicial Nacional. Recuperado el 14 de Mayo de 2012, de <http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/8.ParaConstruccion-Lineamiento-Pedagogico-de-Educacion-Inicial.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional;. (1997). Lineamientos curriculares del Preescolar. Recuperado el 20 de Octubre de 2010, de http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-89869_archivo_pdf10.pdf
- Murillo, J., & Martínez, C. (30 de 11 de 2010). Investigación Etnográfica. Recuperado el 08 de 20 de 2014, de http://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/I_Etnografica_Trabajo.pdf

<http://www.mutisschool.com/portal/Formatos%20y%20Documentos%20Capacitacion%20Docentes/ESTRATEGIAPEDCorr.pdf> Estrategias pedagógicas en el ámbito educativo.

http://acreditacion.udistrital.edu.co/flexibilidad/estrategias_didacticas_aprendizaje_colaborativo.pdf Estrategias didácticas para el Aprendizaje Colaborativo1